

KLAUS TEUBER

# CATAN

## LE JEU DE DÉS

# Règles du jeu

Variante pour 2 à 4 joueurs

## Matériel de jeu

- 6 dés Ressources
- 1 série de feuilles de jeu « Plus » (la Carte)
- 1 livret de règles
- 2 marqueurs (jeton, cube, ...)

*Notez que vous pouvez utiliser des dés classiques à six faces (voir plus loin pour et la sur la feuille de jeu pour la correspondance des faces / ressources).*

## Préparation

Donnez à chaque joueur une feuille avec la Carte de jeu (vous aurez besoin d'un crayon ou d'un stylo par joueur). Placez les 6 dés Ressources sur la table et vous êtes prêt à jouer !

Le dernier jouer à avoir visité la Sicile est désigné "premier joueur" (à défaut, choisissez le plus jeune).



## Avant de commencer

*Dans la plupart des cas, les règles du jeu de Base s'appliquent à cette variante « Plus ». Cela implique que vous connaissiez déjà « Catan : le jeu de dés » car les instructions suivantes ne reprennent que les règles qui diffèrent.*

### Début de partie

Le premier joueur lance seulement 3 dés. Chacun des joueurs suivants ajoute un dé lors de sa phase de lancer jusqu'à ce que les 6 dés ressources soient en jeu. Par la suite, les 6 dés seront lancés à chaque fois.

## But du jeu

Comme dans le jeu de Base, vous lancez les dés jusqu'à 3 fois.

Ensuite, vous utilisez les ressources obtenues pour construire des Routes, des Chevaliers, des Colonies et des Villes.

Contrairement au jeu de base, le but n'est pas de d'obtenir le plus de points mais d'être le **premier à atteindre 10 Points de Victoire** pour gagner la partie.

## Points de Victoire

Chaque Colonie construite rapporte 1 Point de Victoire, et chaque Ville rapporte 2 Points de Victoire. En tant qu'unité indépendante, la construction de Routes ou de Chevaliers ne rapporte aucun Point de Victoire.

Dans le Tableau de construction présent sur votre feuille de jeu, les Points de Victoire que rapportent les Colonies ou les Villes sont indiqués avec le symbole correspondant.

Pour une meilleure lisibilité de la progression de chaque joueur, à chaque fois qu'une Colonie est construite, vous devez **griser le symbole correspondant sur la Carte ET cocher** (1 Point de Victoire) une des 10 cases présentes en haut de la feuille de jeu. Si une Ville est construite, mettez 2 croix (2 Points de Victoire).



De cette manière, chaque joueur peut lire rapidement le nombre de Points de Victoire de ses adversaires.

## Règles de construction

Les règles de construction diffèrent des règles de bases dans les points suivants :

- Si vous avez des Routes construites à côté de plusieurs Colonies, **l'ordre de construction des Colonies n'a pas d'importance**. Il en va de même pour les Villes.
- Les Chevaliers peuvent aussi être **construits dans n'importe quel ordre**.

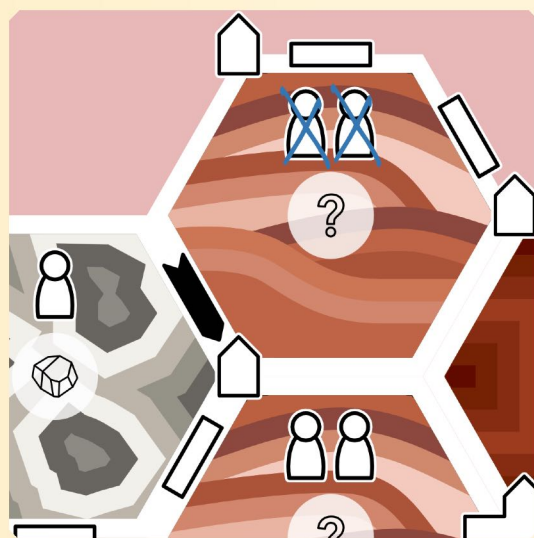
## Ressource Joker

De la même façon que dans le jeu de base, après avoir lancé les dés, vous pouvez tourner un dé sur la face Ressource Joker que vous souhaitez utiliser, à partir du moment où le Chevalier correspondant est construit.

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser autant de Ressources Joker que vous le souhaitez, mais **n'oubliez pas de les rayer sur votre Carte une fois utilisées**.

Vous pouvez utiliser chaque Ressource Joker des deux déserts pour obtenir la Ressource de votre choix.

La nouveauté réside dans le fait de devoir **construire 2 Chevaliers pour obtenir la Ressource Joker de votre choix**.





## Points de Victoire spéciaux

### Route la plus longue



Si vous êtes le premier joueur à avoir construit une route qui atteint le site de construction grisé (présent au départ sur la feuille de jeu), vous avez la séquence de route la plus longue – elle est constituée de 5 tronçons de Route. **Placez alors un marqueur sur la case « Route la plus longue ».** Détenir la Route la plus longue octroie 2 Points de Victoire Spéciaux.

Les 2 Points de Victoire indiqués dans la case ne sont gagnés en fin de partie que si vous êtes en possession du marqueur.

Dès qu'un autre joueur construit une route plus longue, il prend possession du marqueur.

**Important :** seule une Route constituée d'une séquence de tronçons adjacents les uns aux autres est comptée pour comme « Route la plus longue ».

### Plus grande armée



Si vous êtes le premier joueur à construire 3 Chevaliers, vous avez la plus grande l'Armée. **Prenez un autre marqueur et placez-le sur la case « Plus grande Armée ».** Détenir la plus grande Armée octroie 2 Points de Victoire Spéciaux.

Les 2 Points de Victoire indiqués dans la case ne sont gagnés que si vous êtes en possession du marqueur.

Dès qu'un autre joueur construit plus de Chevaliers, il prend possession du marqueur.



## Fin de partie

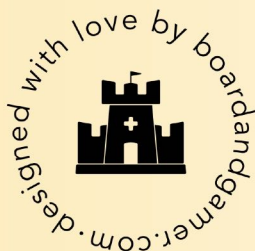
La partie se termine dès qu'un joueur atteint 10 Points de Victoire.

Ce joueur remporte la partie immédiatement.

Traduction de l'anglais : Julie.

Illustration des tuiles : Ryan Schenk.

Création graphique & mise en page : Benoît.



Actualités & créations : [www.boardandgamer.com](http://www.boardandgamer.com)

Instagram, Facebook & Twitter : @boardandgamer

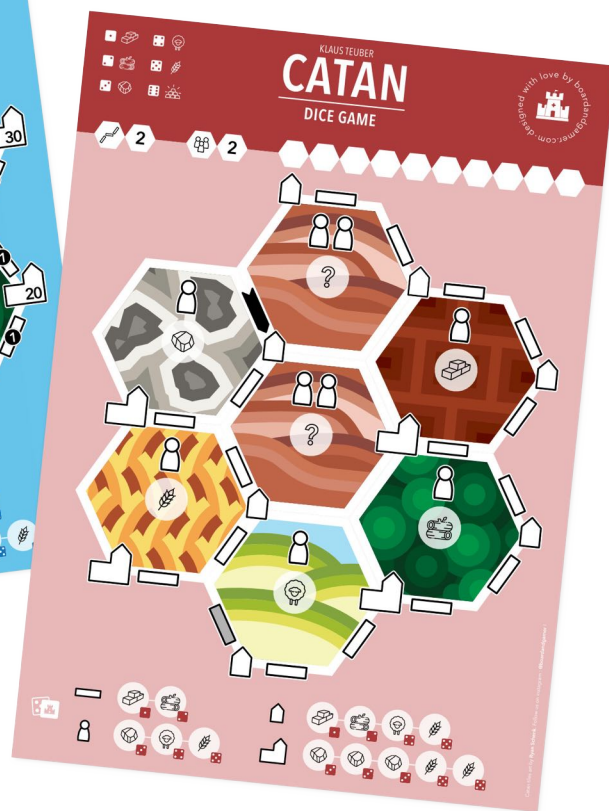
Nous contacter : [contact@boardandgamer.com](mailto:contact@boardandgamer.com)

KLAUS TEUBER

# CATAN

LE JEU DE DÉS

NOUVEAU  
DESIGN



À TÉLÉCHARGER

[boardandgamer.com/catan-dice](http://boardandgamer.com/catan-dice)

